



J.W. Price, 7471-6118-133
Narutoshi Ageishi et al
S.N. 09/745,142

日 本 国 特 許 庁

PATENT OFFICE
JAPANESE GOVERNMENT

NAK1-BN40

別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office.

出 願 年 月 日
Date of Application:

2000年11月28日

出 願 番 号
Application Number:

特願2000-361987

出 願 人
Applicant (s):

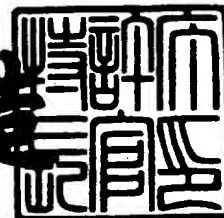
松下電器産業株式会社

CERTIFIED COPY OF
PRIORITY DOCUMENT

2000年12月22日

特許庁長官
Commissioner,
Patent Office

及 川 耕 造



出証番号 出証特2000-3108261

【書類名】 特許願

【整理番号】 2022520157

【提出日】 平成12年11月28日

【あて先】 特許庁長官 殿

【国際特許分類】 H04N 5/278

【発明者】

 【住所又は居所】 愛知県名古屋市中区栄2丁目6番1号 白川ビル別館5
階 株式会社松下電器情報システム名古屋研究所内

 【氏名】 亀山 健

【特許出願人】

 【識別番号】 000005821

 【氏名又は名称】 松下電器産業株式会社

【代理人】

 【識別番号】 100090446

 【弁理士】

 【氏名又は名称】 中島 司朗

【選任した代理人】

 【識別番号】 100109210

 【弁理士】

 【氏名又は名称】 新居 広守

【手数料の表示】

 【予納台帳番号】 014823

 【納付金額】 21,000円

【提出物件の目録】

 【物件名】 明細書 1

 【物件名】 図面 1

 【物件名】 要約書 1

 【包括委任状番号】 9810105

【プルーフの要否】 要

【書類名】 明細書

【発明の名称】 映像編集システム

【特許請求の範囲】

【請求項 1】 エフェクトスクリプトを蓄積するサーバと、ネットワークを通じて接続され、エフェクトスクリプトを作成又は利用するクライアントからなる映像編集システムであって、

クライアントの一部は、

エフェクトスクリプトを作成する手段と、

前記作成したエフェクトスクリプトを送信する手段とを備え、

前記サーバは、

受信したエフェクトスクリプトをスクリプト記憶手段に格納する手段と、

取得要求されたエフェクトスクリプトをスクリプト記憶手段から読み出して送信する手段とを備え、

クライアントの一部は、

所望のエフェクトスクリプトの取得要求を送信する手段と、

取得要求したエフェクトスクリプトを受信してスクリプト記憶部に格納する手段と、

前記エフェクトスクリプトを読み出して実行する手段とを備えたことを特徴とする映像編集システム。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明は、映像データにエフェクトを付加する映像編集システムに関する。

【0002】

【従来の技術】

近年、家庭用ビデオカメラの高性能化により、一般家庭において録画したビデオテープの編集が行われつつある。そして、この映像編集において、ワイプ、ディゾルブなどのエフェクトを付加することも行われている。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】

ところで、上記のビデオカメラに装備されているエフェクトの種類には限りがあり、ユーザは、なんども同じエフェクトを利用するにつれて次第に、これらと異なる種類のエフェクトを試してみたいとなる場合がある。

しかしながら、エフェクトスクリプトの作成には、高度なデザイン能力やプログラム作成能力を要し、通常のユーザでは、独自に作成することは困難である。

【0004】

一方、パワーユーザや製作メーカでは、新規なスクリプトを作成し、他人に使用させて収益を得たいような場合でも、それを一般に公開して提供するすべがなかった。

そこで、本発明は、新規に作成されたエフェクトスクリプトを、他人が容易に利用可能とする映像編集システムを提供することを目的とする。

【0005】

【課題を解決するための手段】、

上記課題を解決するために本発明では、エフェクトスクリプトを蓄積するサーバと、ネットワークを通じて接続され、エフェクトスクリプトを作成又は利用するクライアントからなる映像編集システムであって、クライアントの一部は、エフェクトスクリプトを作成する手段と、前記作成したエフェクトスクリプトを送信する手段とを備え、前記サーバは、受信したエフェクトスクリプトをスクリプト記憶手段に格納する手段と、取得要求されたエフェクトスクリプトをスクリプト記憶手段から読み出して送信する手段とを備え、クライアントの一部は、所望のエフェクトスクリプトの取得要求を送信する手段と、取得要求したエフェクトスクリプトを受信してスクリプト記憶部に格納する手段と、前記エフェクトスクリプトを読み出して実行する手段とを備える。

【0006】

【発明の実施の形態】

本発明の実施の形態について、図面を用いて説明する。

(ノンリニア編集システム)

まず、本実施の形態に係るノンリニア編集システムについて説明する。

図 1 は、ノンリニア編集システムの構成を示すブロック図である。ノンリニア編集システム 1 0 は、ノンリニア編集機サーバ 1 0 0 と、エフェクトスクリプト作成装置 2 0 0 と、ノンリニア編集機クライアント 3 0 0 と、ネットワーク 1 2 とから構成される。

【 0 0 0 7 】

ノンリニア編集機サーバ 1 0 0 は、画像データにエフェクトを付加する処理を記述したエフェクトスクリプトと、蓄積しているエフェクトスクリプトの一覧情報と、定形の画像データにエフェクトが付加されたサンプルデータを蓄積し、クライアントから送られた画像データにエフェクトを付加してプレビューデータを作成する。

【 0 0 0 8 】

エフェクトスクリプト作成装置 2 0 0 は、エフェクトスクリプトを作成し、作成したエフェクトスクリプトをノンリニア編集機サーバ 1 0 0 へ送り、蓄積させる。

ノンリニア編集機クライアント 3 0 0 は、ノンリニア編集機サーバ 1 0 0 からエフェクト一覧情報、エフェクトスクリプト、サンプルデータ及びプレビューデータを取得して、これらのデータに基づいて、編集処理を行なう。

(エフェクトスクリプト作成装置の構成)

図 2 は、エフェクトスクリプト作成装置 2 0 0 の構成を示すブロック図である。エフェクトスクリプト作成装置 2 0 0 は、エフェクトスクリプト作成部 2 0 1 と、エフェクトスクリプト登録要求部 2 0 2 と、通信処理部 2 0 3 とから構成される。

【 0 0 0 9 】

エフェクトスクリプト作成部 2 0 1 は、ユーザエフェクトスクリプトを作成する。

エフェクトスクリプト登録要求部 2 0 2 は、エフェクトスクリプト登録要求メッセージを作成する。エフェクトスクリプト登録要求メッセージは、図 3 (a) に示すように、メッセージ種別 (= 1) と、端末番号と、提供者識別番号と、エフェクトの名前と、エフェクトスクリプトとからなる。端末番号は、各クライア

ントを識別するために付けられた番号である。提供者識別番号は、エフェクトスクリプトを提供するユーザを識別するために付けられた番号である。エフェクトの名前は、エフェクト処理の内容を文字で簡単に表わしたもので、提供者が任意に命名する。

【0010】

通信処理部203は、ノンリニア編集機サーバ100との間でネットワーク12を通じて、エフェクトスクリプト登録要求メッセージの送信及び対応する応答メッセージを受信する。

(ノンリニア編集機クライアントの構成)

図4は、ノンリニア編集機クライアント300の構成を示す。ノンリニア編集機クライアント300は、通信処理部301と、エフェクト一覧情報取得要求部302と、サンプルデータ取得要求部303と、エフェクトスクリプト取得要求部304と、プレビューデータ取得要求部305と、エフェクトスクリプト記憶部306と、エフェクト編集部307と、映像データ記憶部308と、表示部309と、操作入力部310とから構成される。

【0011】

操作入力部310は、エフェクト一覧情報の取得要求が入力された場合にエフェクト一覧情報取得要求部302に処理を指示し、エフェクトスクリプトの登録番号を指定したサンプルデータの取得要求が入力された場合にサンプルデータ取得要求部303に処理を指示し、エフェクトスクリプトの登録番号を指定したエフェクトスクリプトの取得要求が入力された場合にエフェクトスクリプト取得要求部304に処理を指示し、エフェクトスクリプトの登録番号と映像音声データを指定したプレビューデータの取得要求が入力された場合にプレビューデータ取得要求部305に処理を指示する。

【0012】

通信処理部301は、ノンリニア編集機サーバ100との間でネットワーク12を通じて、エフェクト一覧情報取得要求メッセージと、サンプルデータの取得要求メッセージと、プレビューデータ取得要求メッセージと、エフェクトスクリプトの取得要求メッセージの通信、及びこれらに対する応答メッセージの通信を

行なう。

【0013】

エフェクト一覧情報取得要求部302は、ノンリニア編集機サーバ100に蓄積されているエフェクトスクリプトの一覧を表わすエフェクト一覧情報の取得要求メッセージを作成する。エフェクト一覧情報の取得要求メッセージは、図3（b）に示すように、メッセージ種別（=2）と、端末番号と、利用者識別番号とからなる。

【0014】

サンプルデータ取得要求部303は、ノンリニア編集機サーバ100に蓄積されているサンプルデータの取得要求メッセージを作成する。図3（c）に示すように、サンプルデータの取得要求メッセージは、メッセージ種別（=3）と、端末番号と、利用者識別番号と、エフェクトスクリプトの登録番号とからなる。

エフェクトスクリプト取得要求部304は、ノンリニア編集機サーバ100に蓄積されているエフェクトスクリプトの取得要求のメッセージ作成を行う。エフェクトスクリプトの取得要求のメッセージは、図3（d）に示すように、メッセージ種別（=4）と、端末番号と、利用者識別番号と、エフェクトスクリプトの登録番号とからなる。

【0015】

また、エフェクトスクリプト取得要求部304は、ノンリニア編集機サーバ100から受信したエフェクトスクリプトをエフェクトスクリプト記憶部306に格納する。

プレビューデータ取得要求部305は、指定された映像音声データを映像音声データ記憶部308から読み出して、当該映像音声データに指定されたエフェクトが付加されたプレビューデータの取得要求のメッセージ作成を行う。プレビューデータの取得要求のメッセージは、図3（e）に示すように、端末番号と、利用者識別番号と、エフェクトスクリプトの登録番号と、映像音声データとからなる。

【0016】

エフェクトスクリプト記憶部306は、ノンリニア編集機サーバ100より取

得したエフェクトスクリプトを記憶する。

映像音声データ記憶部 3 0 8 は、映像音声データを記憶する。

エフェクト処理部 3 0 7 は、操作入力部 3 1 0 からの映像音声データとエフェクトの種類を選択に従って、映像音声データ記憶部 3 0 8 から選択された映像音声データを読み出し、エフェクトスクリプト記憶部 3 0 6 から選択されたエフェクトスクリプトを読み出し、当該映像音声データを対象として当該エフェクトスクリプトを実行させてエフェクトが付加された映像音声データを得る。

【 0 0 1 7 】

エフェクトスクリプト統合処理部 3 1 1 は、エフェクト処理部 3 0 7 において選択できるスクリプトのメニューに、ノンリニア編集機サーバ 1 0 0 より取得したエフェクトスクリプトを追加する。

表示部 3 0 9 は、エフェクトスクリプトの取得完了した旨の表示、受信したエフェクト一覧情報の表示、受信したプレビューデータ、受信したサンプルデータ、を取得要求したエフェクトスクリプトを取得した旨の表示、及びエフェクト処理部 3 0 7 でエフェクトが付加された映像を表示する。

(ノンリニア編集機サーバの構成)

図 5 は、ノンリニア編集機サーバの構成を示すブロック図である。ノンリニア編集機サーバ 1 0 0 は、通信処理部 1 0 1 と、要求解析処理部 1 0 2 と、エフェクトスクリプト登録処理部 1 0 3 と、エフェクト一覧情報提供処理部 1 0 4 と、サンプルデータ提供処理部 1 0 5 と、エフェクトスクリプト提供処理部 1 0 6 と、プレビューデータ提供処理部 1 0 7 と、エフェクトスクリプト記憶部 1 0 8 と、エフェクトスクリプト管理情報記憶部 1 0 9 と、サンプルデータ記憶部 1 1 0 と、サンプルデータ作成部 1 1 1 と、課金処理部 1 1 2 と、プレビューデータ作成部 1 1 3 とから構成される。

【 0 0 1 8 】

通信処理部 1 0 1 は、ノンリニア編集機クライアント 3 0 0 及びエフェクトスクリプト作成装置 2 0 0 との間でネットワーク 1 2 を通じて、メッセージの受信、及びこれらに対する応答メッセージの送信を行なう。

要求解析処理部 1 0 2 は、通信処理部 1 0 1 を介して受信したメッセージを解

析し、取得した要求に対応する処理を行う。すなわち、受信したメッセージがエフェクトスクリプトの登録要求メッセージならエフェクトスクリプト登録処理部 1 0 3 に、エフェクト一覧情報の取得要求メッセージならエフェクト一覧情報提供処理部 1 0 4 に、エフェクトスクリプト取得要求メッセージならエフェクトスクリプト提供処理部 1 0 6 に、プレビューデータの取得要求メッセージならプレビューデータ提供処理部 1 0 7 に、サンプルデータの取得要求メッセージならサンプルデータ提供処理部 1 0 5 に、それぞれ処理を行なうよう指示を送る。

【 0 0 1 9 】

エフェクトスクリプト記憶部 1 0 8 は、エフェクトスクリプト作成装置 2 0 0 から送られたエフェクトスクリプトを記憶する。

エフェクトスクリプト管理情報記憶部 1 0 9 は、エフェクトスクリプト管理情報を記憶する。図 6 は、エフェクトスクリプト管理情報の例を示す。同図に示すように、エフェクトスクリプト管理情報は、エフェクトスクリプトごとに、登録順に付けられる登録番号と、エフェクトの名前と、登録したユーザを識別するための提供者識別番号と、エフェクトスクリプトのダウンロード料金、ダウンロードしたユーザを識別するための利用者識別番号と、エフェクトスクリプトのエフェクトスクリプト記憶部 1 0 8 におけるアドレスと、サンプルデータのサンプルデータ記憶部 1 1 0 におけるアドレスとで構成される。

【 0 0 2 0 】

エフェクトスクリプト登録処理部 1 0 3 は、エフェクトスクリプト登録要求メッセージに含まれる端末番号より送信元の確認処理を行ない、エフェクトスクリプト登録要求メッセージに含まれる提供者識別番号より送信ユーザの確認処理を行なう。また、エフェクトスクリプト登録処理部 1 0 3 は、エフェクトスクリプト登録要求メッセージからエフェクトスクリプトを取出して、エフェクトスクリプト記憶部 1 0 8 に格納する。

【 0 0 2 1 】

また、エフェクトスクリプト登録処理部 1 0 3 は、エフェクトスクリプト登録要求メッセージに基いて、エフェクトスクリプト管理情報記憶部 1 0 9 内のエフェクトスクリプト管理情報を更新する。すなわち、新たな登録番号に対応させて

、エフェクトスクリプト登録要求メッセージに含まれるエフェクトの名前と提供者識別番号と、ダウンロード料金のデフォルト値（１００円）と、エフェクトスクリプトのアドレスを追記する。なお、利用者識別番号は、未利用につき、なにもない状態である。

【 0 0 2 2 】

また、エフェクトスクリプト登録処理部 1 0 3 は、エフェクトスクリプトを提供したエフェクトスクリプト作成装置 2 0 0 に対して登録が完了した旨の応答メッセージを作成する。

エフェクト一覧情報提供処理部 1 0 4 は、エフェクト一覧情報提供処理部 1 0 4 は、エフェクトスクリプト登録要求メッセージに含まれる端末番号より送信元の確認処理を行ない、エフェクトスクリプト登録要求メッセージに含まれる利用者識別番号より、送信ユーザの確認処理を行なう。エフェクト一覧情報提供処理部 1 0 4 は、エフェクトスクリプト管理情報記憶部 1 0 9 内のエフェクトスクリプト管理情報の一部であるエフェクト一覧情報を取得し、取得したエフェクト一覧情報からなる応答メッセージを作成する。図 7 は、エフェクト一覧情報の例を示す。同図に示すように、エフェクト一覧情報は、エフェクトスクリプトごとに、登録番号と、エフェクトの名前と、登録したユーザを識別するための提供者識別番号と、ダウンロード料金とからなる。

【 0 0 2 3 】

サンプルデータ提供処理部 1 0 5 は、サンプルデータ取得要求メッセージに含まれる端末番号より送信端末の確認処理を行ない、サンプルデータ取得要求メッセージに含まれる利用者識別番号より送信ユーザの確認処理を行なう。サンプルデータ提供処理部 1 0 5 は、エフェクトスクリプト管理情報記憶部 1 0 9 内のエフェクトスクリプト管理情報を参照して、サンプルデータ取得要求メッセージに含まれる登録番号に対応するサンプルデータのアドレスを特定する。そして、サンプルデータ提供処理部 1 0 5 は、サンプルデータ記憶部 1 1 0 から特定したアドレスのサンプルデータを読み出し、当該サンプルデータからなる応答メッセージを作成する。

【 0 0 2 4 】

エフェクトスクリプト提供処理部 1 0 6 は、エフェクトスクリプト取得要求メッセージに含まれる端末番号より送信端末の確認処理を行ない、エフェクトスクリプト取得要求メッセージに含まれる利用者識別番号より送信ユーザの確認処理を行なう。エフェクトスクリプト提供処理部 1 0 6 は、エフェクトスクリプト管理情報記憶部 1 0 9 を参照して、エフェクトスクリプト取得要求メッセージに含まれる登録番号に対応するエフェクトスクリプトのアドレスを特定する。そして、エフェクトスクリプト提供処理部 1 0 6 は、エフェクトスクリプト記憶部 1 0 8 から特定したアドレスのエフェクトスクリプトを読み出して、当該エフェクトスクリプトからなる応答メッセージを作成する。

【 0 0 2 5 】

プレビューデータ提供処理部 1 0 7 は、プレビューデータ取得要求メッセージに含まれる端末番号より送信元の確認処理を行ない、プレビューデータ取得要求メッセージに含まれる利用者識別番号より送信ユーザの確認処理を行なう。プレビューデータ提供処理部 1 0 7 は、プレビューデータ取得要求メッセージに含まれる映像音声データと、エフェクトスクリプトの登録番号をプレビューデータ作成部 1 1 3 に送る。また、プレビューデータ提供処理部 1 0 7 は、プレビューデータ作成部 1 1 3 から送られるプレビューデータからなる応答メッセージを作成する。

【 0 0 2 6 】

サンプルデータ作成部 1 1 1 は、エフェクトスクリプトを画像データに適用したらどのようなものになるかを利用者が知ることができるように、取得したエフェクトスクリプトを所定の画像データに適用して、サンプルデータを作成し、作成したサンプルデータをサンプルデータ記憶部 1 1 0 に格納し、当該サンプルデータのサンプルデータ記憶部 1 1 0 におけるアドレスをエフェクトスクリプト管理情報記憶部 1 1 0 に書き込む。

【 0 0 2 7 】

サンプルデータ記憶部 1 1 0 は、作成されたサンプルデータを記憶する。

プレビューデータ作成部 1 1 3 は、エフェクトスクリプト管理情報記憶部 1 0 9 を参照して、通知された登録番号に対応するエフェクトスクリプトのアドレス

を特定し、エフェクトスクリプト記憶部 1 0 8 から、当該アドレスのエフェクトスクリプトを読み出す。そして、プレビューデータ作成部 1 1 3 は、プレビュー用の映像音声データに対して読み出したエフェクトスクリプトを実行させて、プレビューデータを作成し、プレビューデータ提供処理部 1 0 7 に送る。

【 0 0 2 8 】

課金処理部 1 1 2 は、エフェクトスクリプトを取得したユーザー及びエフェクトスクリプトを登録したユーザーに対し請求及び支払を行なうための課金情報を作成する。すなわち、課金処理部 1 1 2 は、エフェクトスクリプト管理情報を参照して、利用者識別番号で特定される利用者に対してダウンロード料金を請求し、提供者識別番号で特定される利用者に対してダウンロード料金にダウンロードした利用者の人数を乗じた額を支払うべき旨を定めた課金情報を作成する。

(エフェクトスクリプトの登録処理)

図 8 は、エフェクトスクリプト作成装置 2 0 0 からノンリニア編集機サーバ 1 0 0 へエフェクトスクリプトを送り、登録する処理手順を示す。

【 0 0 2 9 】

エフェクトスクリプト作成装置 2 0 0 のエフェクトスクリプト作成部 2 0 1 は、エフェクトスクリプトを作成する（ステップ S 5 0 0）。

エフェクトスクリプト作成装置 2 0 0 のエフェクトスクリプト登録要求部 2 0 2 は、図 3（a）に示すような、メッセージ種別（＝1）と、端末番号と、提供者識別番号と、エフェクトの名前、エフェクトスクリプトとからなるエフェクトスクリプト登録要求メッセージを作成する（ステップ S 5 0 1）。

【 0 0 3 0 】

エフェクトスクリプト作成装置 2 0 0 内の通信処理部 2 0 3 は、ノンリニア編集機サーバ 1 0 0 へエフェクトスクリプト登録要求メッセージを送信する（ステップ S 5 0 2）。

ノンリニア編集機サーバ 1 0 0 の通信処理部 1 0 1 で受信したエフェクトスクリプト登録要求メッセージは、要求解析処理部 1 0 2 で解析されてエフェクトスクリプト登録処理部 1 0 3 に送られる（ステップ S 5 0 3）。

【 0 0 3 1 】

エフェクトスクリプト登録処理部 1 0 3 は、エフェクトスクリプト登録要求メッセージに含まれる端末番号より、送信元の確認処理を行なう（ステップ S 5 0 4）。

そして、エフェクトスクリプト登録処理部 1 0 3 は、エフェクトスクリプト登録要求メッセージに含まれる利用者識別番号より、送信ユーザの確認処理を行なう（ステップ S 5 0 5）。

【 0 0 3 2 】

そして、エフェクトスクリプト登録処理部 1 0 3 は、エフェクトスクリプト登録要求メッセージからエフェクトスクリプトを抽出して、エフェクトスクリプト記憶部 1 0 8 に格納する（ステップ S 5 0 6）。

エフェクトスクリプト登録処理部 1 0 3 は、エフェクトスクリプト登録要求メッセージに基づいて、エフェクトスクリプト管理情報記憶部 1 0 9 内のエフェクトスクリプト管理情報を更新する（ステップ S 5 0 7）。

【 0 0 3 3 】

サンプルデータ作成部 1 1 1 は、取得したエフェクトスクリプトを所定の画像データに適用してサンプルデータを作成し、作成したサンプルデータをサンプルデータ記憶部 1 1 0 に格納し、当該サンプルデータのサンプルデータ記憶部 1 1 0 におけるアドレスをエフェクトスクリプト管理情報記憶部 1 1 0 に書き込む（ステップ S 5 0 8）。

【 0 0 3 4 】

そして、エフェクトスクリプト登録処理部 1 0 3 は、エフェクトスクリプトを登録要求したエフェクトスクリプト作成装置 2 0 0 に対して、エフェクトスクリプトを登録した旨の応答メッセージの作成処理を行う（ステップ S 5 0 9）。

エフェクトスクリプト登録処理部 1 0 3 は、通信処理部 1 0 1 を介して、エフェクトスクリプトを提供したエフェクトスクリプト作成装置 2 0 0 に、応答メッセージの送信を行う（ステップ S 5 1 0）。

【 0 0 3 5 】

エフェクトスクリプト作成装置 2 0 0 内の通信処理部 2 0 3 は、ノンリニア編

集機サーバ100から応答メッセージを受信する（ステップS511）。

エフェクトスクリプト登録要求部202は、エフェクトスクリプトを登録した旨の応答メッセージを表示部309に表示させる（ステップS1213）。

（エフェクト一覧情報の取得）

図9は、ノンリニア編集機クライアント300がノンリニア編集機サーバ100からエフェクト一覧情報を取得する処理手順を示す。

【0036】

ノンリニア編集機クライアント300の操作入力部310よりエフェクト一覧情報の取得要求が入力された場合、エフェクト一覧情報取得要求部302は、図3（b）に示すような、メッセージ種別（＝2）と、端末番号と、利用者識別番号とからなるエフェクト一覧情報の取得要求メッセージの作成を行う（ステップS801）。

【0037】

ノンリニア編集機クライアント300は、通信処理部301により、エフェクト一覧情報取得要求メッセージの送信を行う（ステップS802）。

ノンリニア編集機サーバ100の通信処理部101で受信したエフェクトスクリプト登録要求メッセージは、要求解析処理部102で解析されてエフェクト一覧情報提供処理部104に送られる（ステップS803）。

【0038】

エフェクト一覧情報提供処理部104は、エフェクトスクリプト登録要求メッセージに含まれる端末番号より、送信元の確認処理を行なう（ステップS804）。

そして、エフェクト一覧情報提供処理部104は、エフェクトスクリプト登録要求メッセージに含まれる利用者識別番号より、送信ユーザの確認処理を行なう（ステップS805）。

【0039】

エフェクト一覧情報提供処理部104は、エフェクトスクリプト管理情報記憶部109内のエフェクトスクリプト管理情報の一部であるエフェクト一覧情報を

取得する（ステップS806）。

そして、エフェクト一覧情報提供処理部104は、取得したエフェクト一覧情報からなる応答メッセージを作成する（ステップS807）。

【0040】

ノンリニア編集機サーバ100は、通信処理部101を用いてエフェクト一覧情報の取得要求を行なったノンリニア編集機クライアント300へ応答メッセージを送信する（ステップS808）。

ノンリニア編集機クライアント300は、通信処理部301によりエフェクト一覧情報からなる応答メッセージを受信する（ステップS809）。

【0041】

ノンリニア編集機クライアント300は、受信したエフェクト一覧情報を表示部303により表示する（ステップS810）。

（サンプルデータの取得）

図10は、ノンリニア編集機クライアント300がノンリニア編集機サーバ100からサンプルデータを取得する処理手順を示す。

【0042】

ノンリニア編集機クライアント300の操作入力部310より、サンプルデータの取得要求が入力された場合、サンプルデータ取得要求部303は、図3（c）に示すような、メッセージ種別（＝3）と、端末番号と、利用者識別番号と、エフェクトスクリプトの登録番号とからなるサンプルデータの取得要求のメッセージ作成を行う（ステップS1001）。

【0043】

ノンリニア編集機クライアント300は、通信処理部301を用いてノンリニア編集機サーバ301へ、サンプルデータの取得要求メッセージの送信を行う（ステップS1002）。

ノンリニア編集機サーバ100の通信処理部101で受信したサンプルデータの取得要求メッセージは、要求解析処理部102で解析されてサンプルデータ提供処理部105に送られる（ステップS1003）。

【0044】

サンプルデータ提供処理部 1 0 5 は、サンプルデータ取得要求メッセージに含まれる端末番号より、送信端末の確認処理を行なう（ステップ S 1 0 0 4）。

そして、サンプルデータ提供処理部 1 0 5 は、サンプルデータ取得要求メッセージに含まれる利用者識別番号より、送信ユーザの確認処理を行なう（ステップ S 1 0 0 5）。

【 0 0 4 5 】

サンプルデータ提供処理部 1 0 5 は、エフェクトスクリプト管理情報記憶部 1 0 9 を参照して、サンプルデータ取得要求メッセージに含まれるエフェクトスクリプトの登録番号に対応するサンプルデータのアドレスを特定し、当該アドレスのサンプルデータをサンプルデータ記憶部 1 1 0 から読み出す（ステップ S 1 0 0 6）。

【 0 0 4 6 】

サンプルデータ提供処理部 1 0 5 は、読み出したサンプルデータからなる応答メッセージを作成する（ステップ S 1 0 0 7）。

ノンリニア編集機サーバ 1 0 0 は、通信処理部 1 0 1 を用いてサンプルデータの取得要求を行なったノンリニア編集機クライアント 3 0 0 へ応答メッセージを送信する（ステップ S 1 0 0 8）

ノンリニア編集機クライアント 3 0 0 は、通信処理部 3 0 1 によりサンプルデータからなる応答メッセージを受信する（ステップ S 1 0 0 9）。

【 0 0 4 7 】

ノンリニア編集機クライアント 3 0 0 は、受信したサンプルデータを表示部 3 0 3 により表示する（ステップ S 1 0 1 0）。

（エフェクトスクリプトの取得）

図 1 1 は、ノンリニア編集機クライアント 3 0 0 がノンリニア編集機サーバ 1 0 0 からエフェクトスクリプトを取得する処理手順を示す。

【 0 0 4 8 】

ノンリニア編集機クライアント 3 0 0 の操作入力部 3 1 0 より、エフェクトスクリプトの取得要求が入力された場合、エフェクトスクリプト取得要求部 3 0 4 は、図 3（d）に示すように、メッセージ種別（＝4）と、端末番号と、利用者

識別番号と、エフェクトスクリプトの登録番号とからなるエフェクトスクリプトの取得要求のメッセージ作成を行う（ステップS1201）。

【0049】

ノンリニア編集機クライアント300は、通信処理部301を用いてノンリニア編集機サーバ301へ、エフェクトスクリプトの取得要求メッセージの送信を行う（ステップS1202）。

ノンリニア編集機サーバ100の通信処理部101で受信したエフェクトスクリプトの取得要求メッセージは、要求解析処理部102で解析されてエフェクトスクリプト提供処理部106に送られる（ステップS1203）。

【0050】

エフェクトスクリプト提供処理部106は、エフェクトスクリプト取得要求メッセージに含まれる端末番号より送信端末の確認処理を行なう（ステップS1204）。

そして、エフェクトスクリプト提供処理部106は、エフェクトスクリプト取得要求メッセージに含まれる利用者識別番号より送信ユーザの確認処理を行なう（ステップS1205）。

【0051】

エフェクトスクリプト提供処理部106は、エフェクトスクリプト管理情報記憶部109を参照して、エフェクトスクリプト取得要求メッセージに含まれる登録番号に対応するエフェクトスクリプトのアドレスを特定し、エフェクトスクリプト記憶部108から、当該アドレスのエフェクトスクリプトを読み出す（ステップS1206）。

【0052】

エフェクトスクリプト提供処理部106は、エフェクトスクリプト管理情報記憶部109内の、読み出されたエフェクトスクリプトに対応する利用者識別番号欄にエフェクトスクリプト取得メッセージに含まれる利用者識別番号を追記する（ステップS1207）。

エフェクトスクリプト提供処理部106は、エフェクトスクリプトからなる応答メッセージを作成する（ステップS1208）。

【 0 0 5 3 】

ノンリニア編集機サーバ 1 0 0 は、通信処理部 1 0 1 を用いてエフェクトスクリプトの取得要求を行なったノンリニア編集機クライアント 3 0 0 へ応答メッセージを送信する（ステップ S 1 2 0 9）。

ノンリニア編集機クライアント 3 0 0 は、通信処理部 3 0 1 によりエフェクトスクリプトからなる応答メッセージを受信する（ステップ S 1 2 1 0）。

【 0 0 5 4 】

エフェクトスクリプト取得要求部 3 0 4 は、受信したエフェクトスクリプトをエフェクトスクリプト記憶部 3 0 6 に格納し（ステップ S 1 2 1 1）、エフェクトスクリプト統合処理部 3 1 1 は、エフェクト処理部 3 0 7 において選択できるスクリプトに、受信した新たなスクリプトを追加する（ステップ S 1 2 1 2）。

そして、エフェクトスクリプト取得要求部 3 0 4 は、要求したエフェクトスクリプトを取得し、編集で利用できるようになった旨を表示部 3 0 9 に表示させる（ステップ S 1 2 1 3）。

（プレビューデータの取得）

図 1 2 は、ノンリニア編集機クライアント 3 0 0 がノンリニア編集機サーバ 1 0 0 からプレビューデータを取得する処理手順を示す。

【 0 0 5 5 】

ノンリニア編集機クライアント 3 0 0 の操作入力部 3 1 0 より、映像音声データと登録番号を指定したプレビューデータの取得要求が入力された場合、プレビューデータ取得要求部 3 0 5 は、当該映像音声データを映像音声データ記憶部 3 0 8 から読み出して、端末番号と、利用者識別番号と、エフェクトスクリプトの登録番号と、映像音声データとからなるプレビューデータの取得要求のメッセージ作成を行う（ステップ S 1 1 0 1）。

【 0 0 5 6 】

ノンリニア編集機クライアント 3 0 0 は、通信処理部 3 0 1 を用いてノンリニア編集機サーバ 3 0 1 へ、プレビューデータの取得要求メッセージの送信を行う（ステップ S 1 1 0 2）。

ノンリニア編集機サーバ 1 0 0 の通信処理部 1 0 1 で受信したプレビューデー

タの取得要求メッセージは、要求解析処理部102で解析されてプレビューデータ提供処理部107に送られる（ステップS1103）。

【0057】

プレビューデータ提供処理部107は、プレビューデータ取得要求メッセージに含まれる端末番号より、送信元の確認処理を行なう（ステップS1104）。

そして、プレビューデータ提供処理部107は、プレビューデータ取得要求メッセージに含まれる利用者識別番号より送信ユーザの確認処理を行なう（ステップS1105）。

【0058】

プレビューデータ提供処理部107は、プレビューデータ取得要求メッセージに含まれる映像データと、エフェクトスクリプトの登録番号をプレビューデータ作成部113に送り、プレビューデータ作成部113は、エフェクトスクリプト管理情報記憶部109を参照して通知された登録番号に対応するエフェクトスクリプトのアドレスを特定し、エフェクトスクリプト記憶部108から、当該アドレスのエフェクトスクリプトを読み出す（ステップS1106）。

【0059】

プレビューデータ作成部113は、プレビューデータ取得要求メッセージに含まれる映像音声データに対してエフェクトスクリプトを実行させて、プレビューデータを作成する（ステップS1107）。

プレビューデータ提供処理部113は、プレビューデータからなる応答メッセージを作成する（ステップS1108）。

【0060】

ノンリニア編集機サーバ100は、通信処理部101を用いてプレビューデータの取得要求を行なったノンリニア編集機クライアント300へ応答メッセージを送信する（ステップS1109）。

ノンリニア編集機クライアント300は、通信処理部301によりプレビューデータからなる応答メッセージを受信する（ステップS1110）。

【0061】

ノンリニア編集機クライアント300は、受信したプレビューデータを表示部

3 0 3 により表示する（ステップ S 1 1 1 1）。

（変形例）

（１）クライアントの機能について

本実施の形態では、クライアントは、エフェクトスクリプトを作成するものか、エフェクトスクリプトを利用するものかのいずれかとしたが、これに限定するものではなく、エフェクトスクリプトの作成と利用の両方の機能を有するものであってもよい。

【 0 0 6 2 】

【発明の効果】

これにより、映像などの編集を行う際に必要となるエフェクトスクリプトを複数のクライアントで共有して使用することができるので、新規に作成されたエフェクトスクリプトでもサーバに登録することで、共有使用することができる。

また、ユーザーは、プレビューデータを取得することができるので、自己の所有する映像データにエフェクトが付加された状態を目でみて確認することができ、真に必要なエフェクトスクリプトのみを取得するようにすることができる。これは、エフェクトスクリプトの提供に課金を行っている場合に、不必要な出費を抑えることができるという効果もある。

【図面の簡単な説明】

【図 1】

ノンリニア編集システムの構成を示すブロック図である。

【図 2】

エフェクトスクリプト作成装置 2 0 0 の構成を示すブロック図である。

【図 3】

メッセージの構成を示す。

【図 4】

ノンリニア編集機クライアント 3 0 0 の構成を示す。

【図 5】

ノンリニア編集機サーバの構成を示すブロック図である。

【図 6】

エフェクトスクリプト管理情報の例を示す。

【図 7】

エフェクト一覧情報の例を示す。

【図 8】

エフェクトスクリプト作成装置 2 0 0 からノンリニア編集機サーバ 1 0 0 へエフェクトスクリプトを送り、登録する処理手順を示す。

【図 9】

ノンリニア編集機クライアント 3 0 0 がノンリニア編集機サーバ 1 0 0 からエフェクト一覧情報を取得する処理手順を示す。

【図 1 0】

ノンリニア編集機クライアント 3 0 0 がノンリニア編集機サーバ 1 0 0 からサンプルデータを取得する処理手順を示す。

【図 1 1】

ノンリニア編集機クライアント 3 0 0 がノンリニア編集機サーバ 1 0 0 からエフェクトスクリプトを取得する処理手順を示す。

【図 1 2】

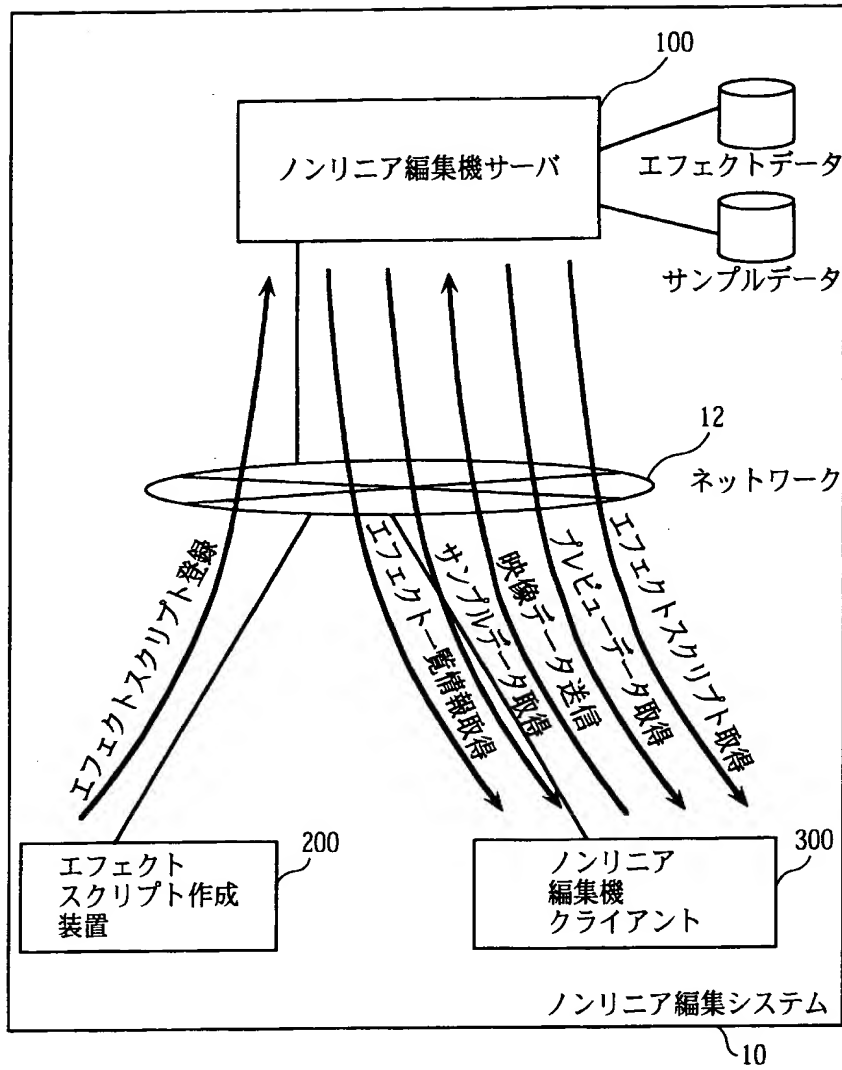
ノンリニア編集機クライアント 3 0 0 がノンリニア編集機サーバ 1 0 0 からプレビューデータを取得する処理手順を示す。

【符号の説明】

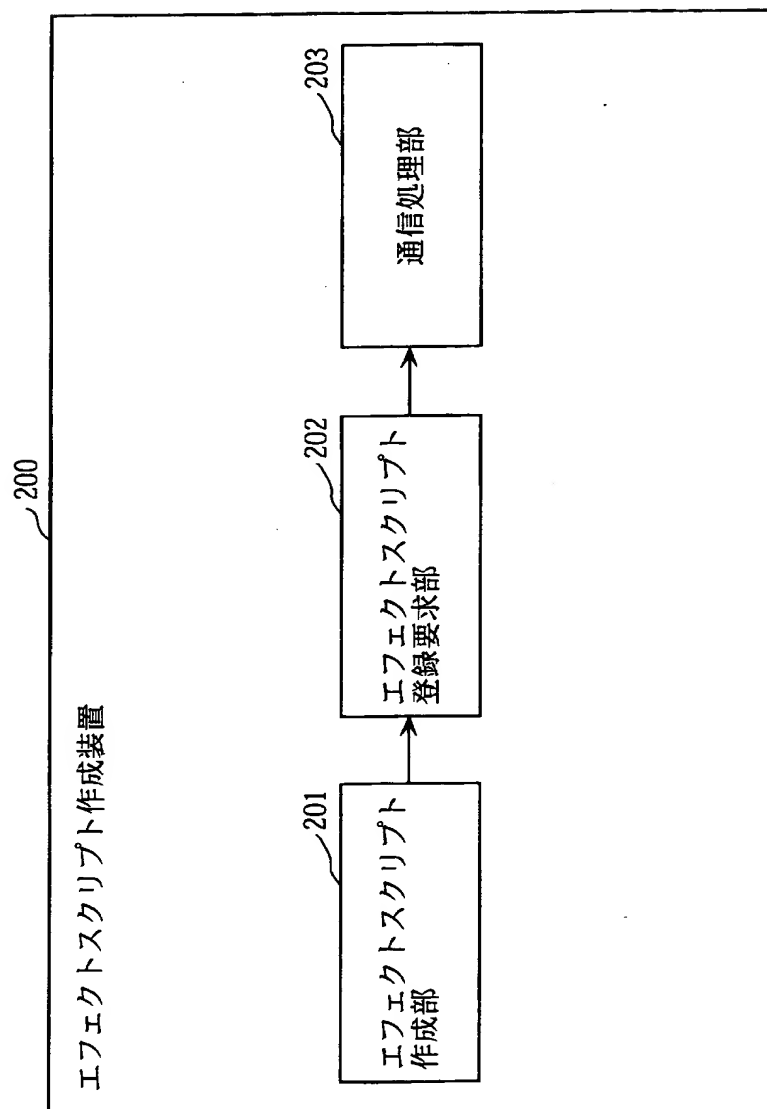
- 1 0 ノンリニア編集システム
- 1 2 ネットワーク
- 1 0 0 ノンリニア編集機サーバ
- 2 0 0 エフェクトスクリプト作成装置
- 3 0 0 エフェクトスクリプト編集クライアント

【書類名】 図面

【図 1】



【図 2】



【図 3】

エフェクトスクリプト登録要求メッセージ

(a)	メッセージ種別=1	端末番号	提供者識別番号	エフェクトの名前	エフェクトスクリプト
-----	-----------	------	---------	----------	------------

エフェクト一覧情報の取得要求メッセージ

(b)	メッセージ種別=2	端末番号	利用者識別番号		
-----	-----------	------	---------	--	--

サンプルデータの取得要求メッセージ

(c)	メッセージ種別=3	端末番号	利用者識別番号	エフェクトスクリプトの登録番号	
-----	-----------	------	---------	-----------------	--

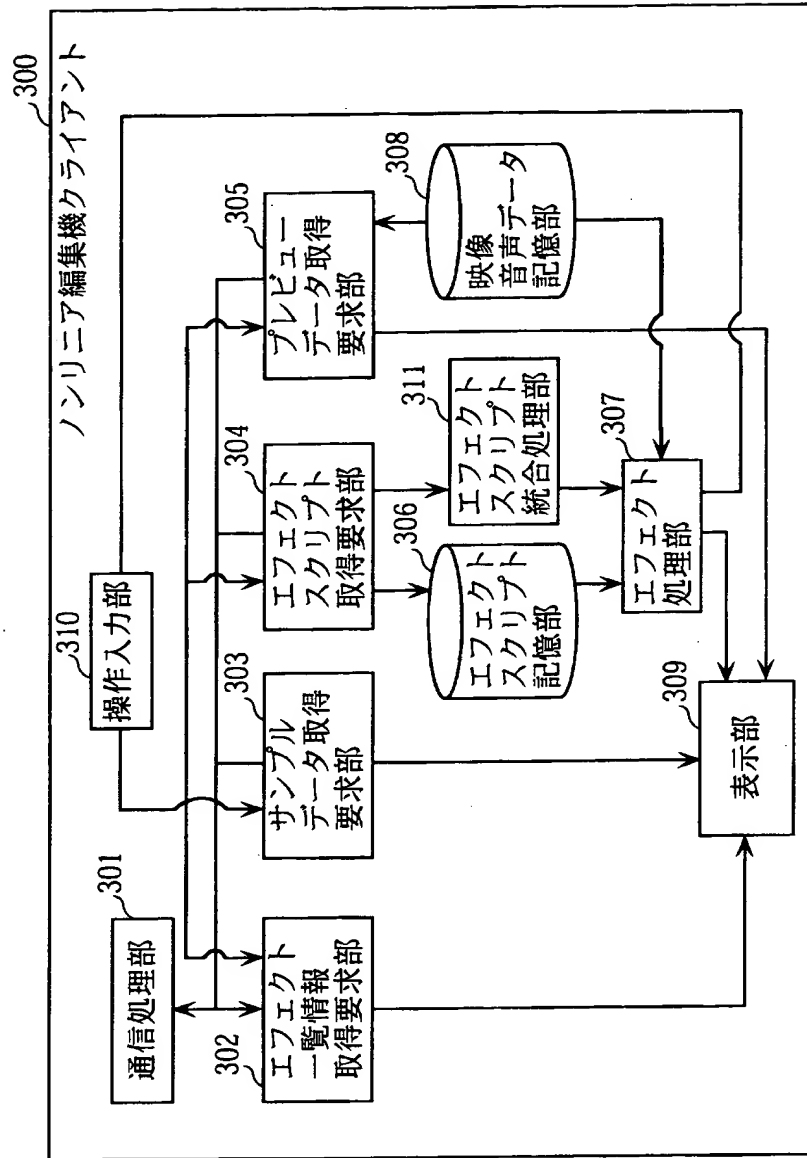
エフェクトスクリプトの取得要求メッセージ

(d)	メッセージ種別=4	端末番号	利用者識別番号	エフェクトスクリプトの登録番号	
-----	-----------	------	---------	-----------------	--

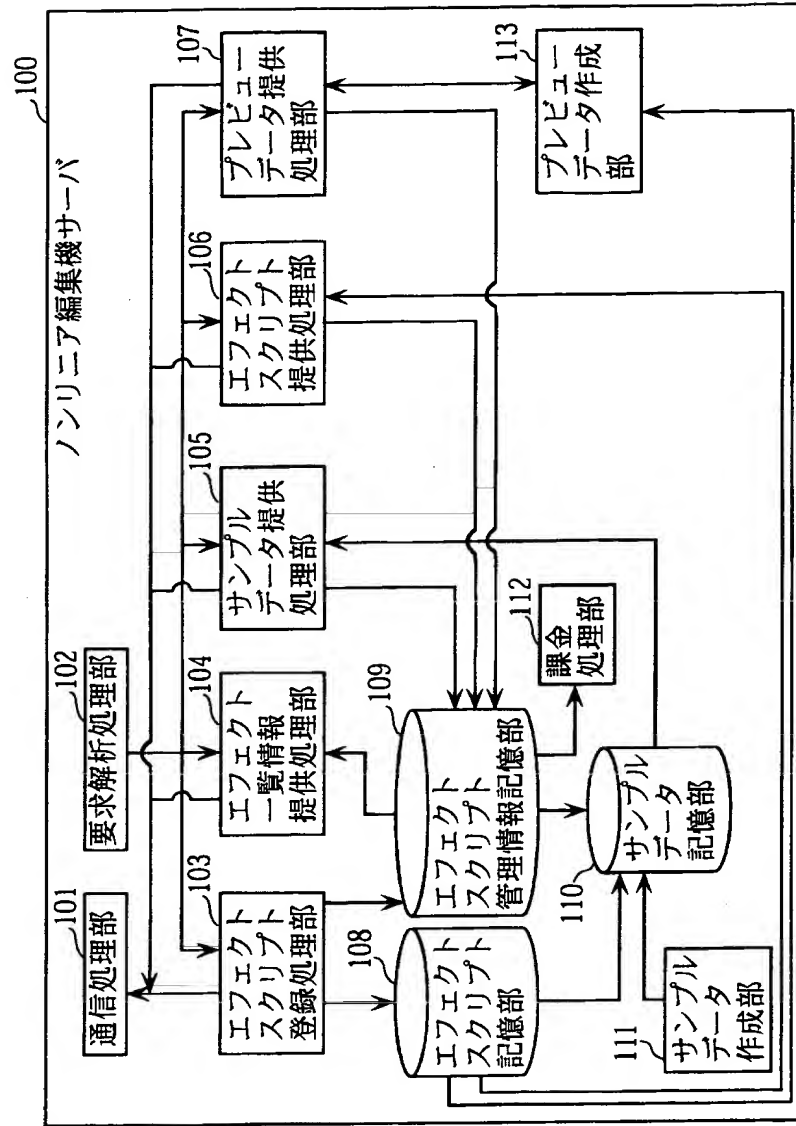
プレビューデータの取得要求メッセージ

(e)	メッセージ種別=5	端末番号	利用者識別番号	エフェクトスクリプトの登録番号	映像音声データ
-----	-----------	------	---------	-----------------	---------

【図 4】



【図 5】



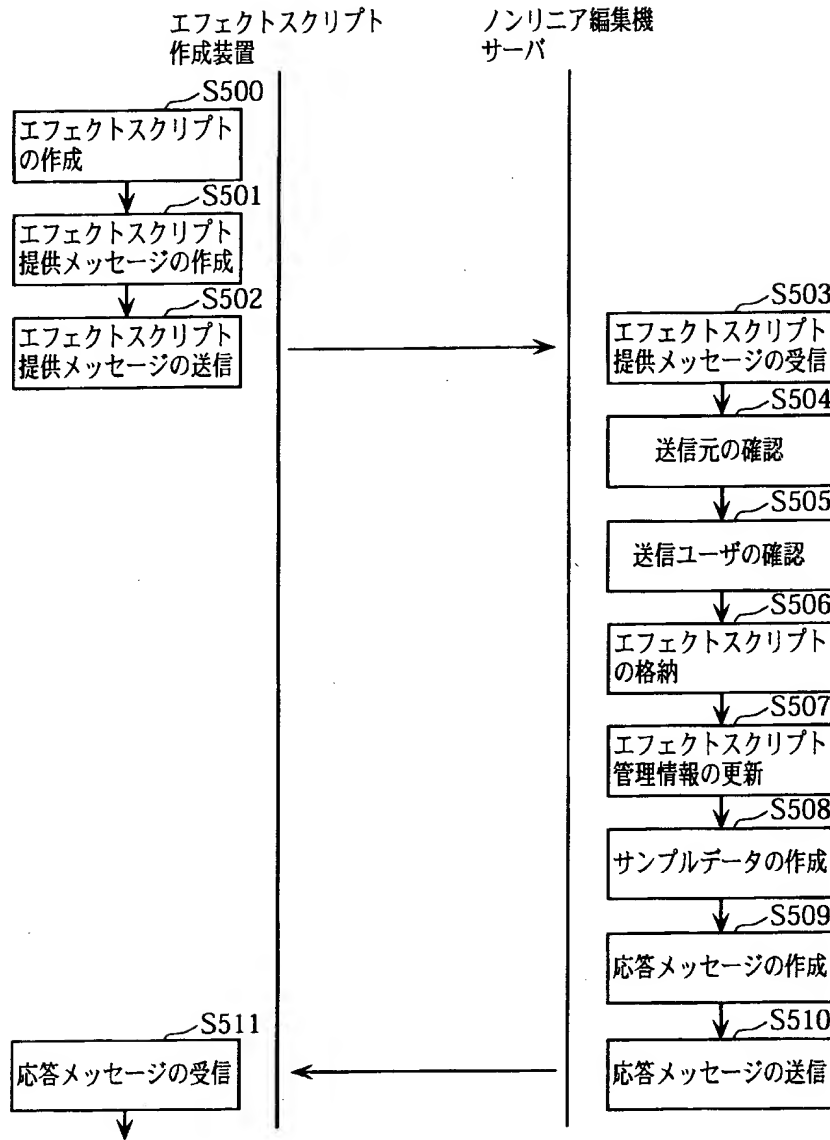
【図6】

登録 番号	エフエクトの 名前	提供者識別 番号	ダウンロード 料金	利用者識別番号	エフエクトスクリプトの アドレス	サンプルデータの アドレス
0001	ワイプ	0232	150円	0034, 0127, 1323	0x00001241	0x001223ad
0002	ディゾルブ	4291	100円	3321	0x1200212f	0x34da1223
0003	スーパーワイプ	2912	100円		0x4523acdf	0x4789aabc

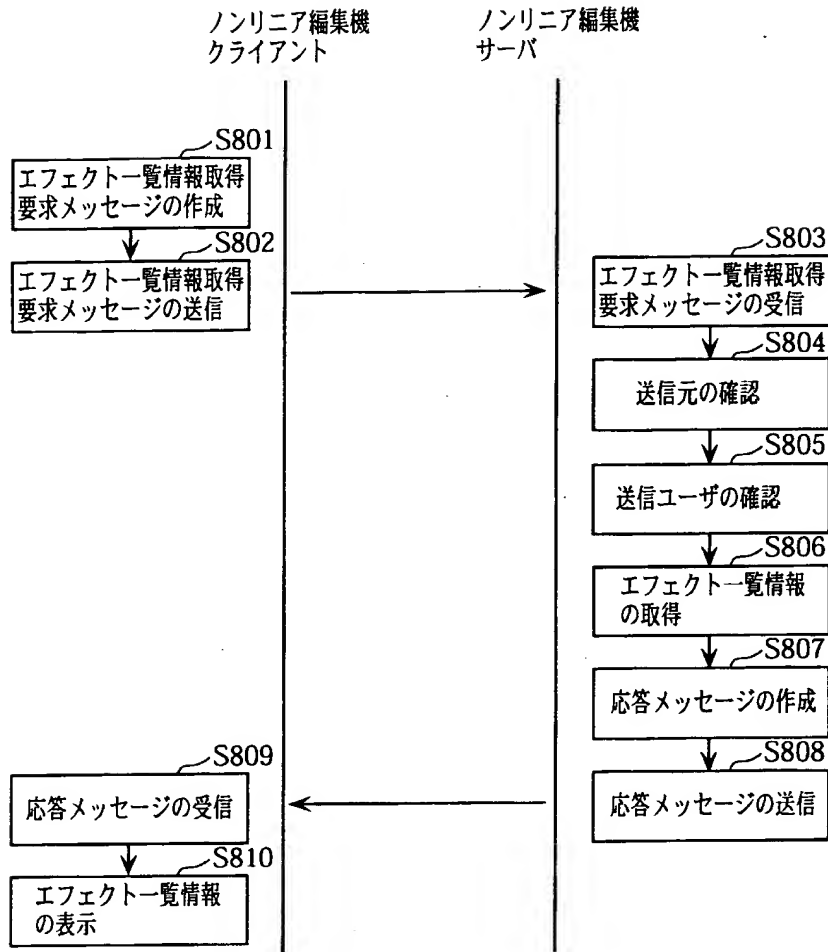
【図 7】

登録 番号	エフェクトの 名前	提供者識別 番号	ダウンロード 料金
0001	ワイプ	0232	150円
0002	ディゾルブ	4291	100円
0003	スーパワイプ	2912	100円

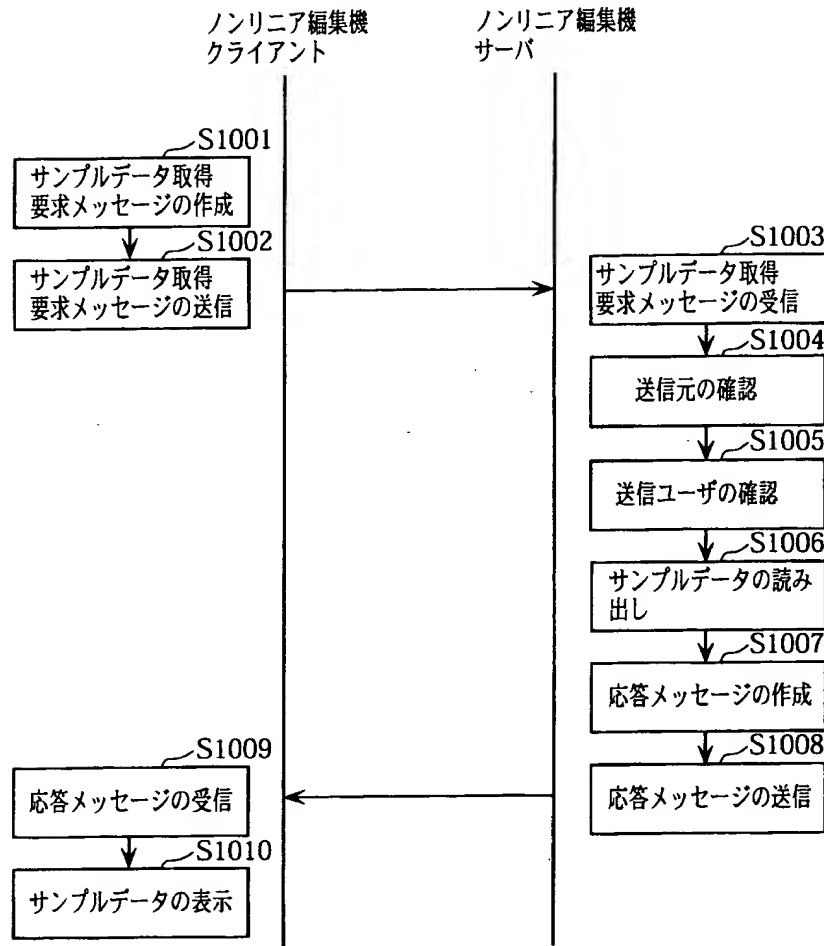
【図 8】



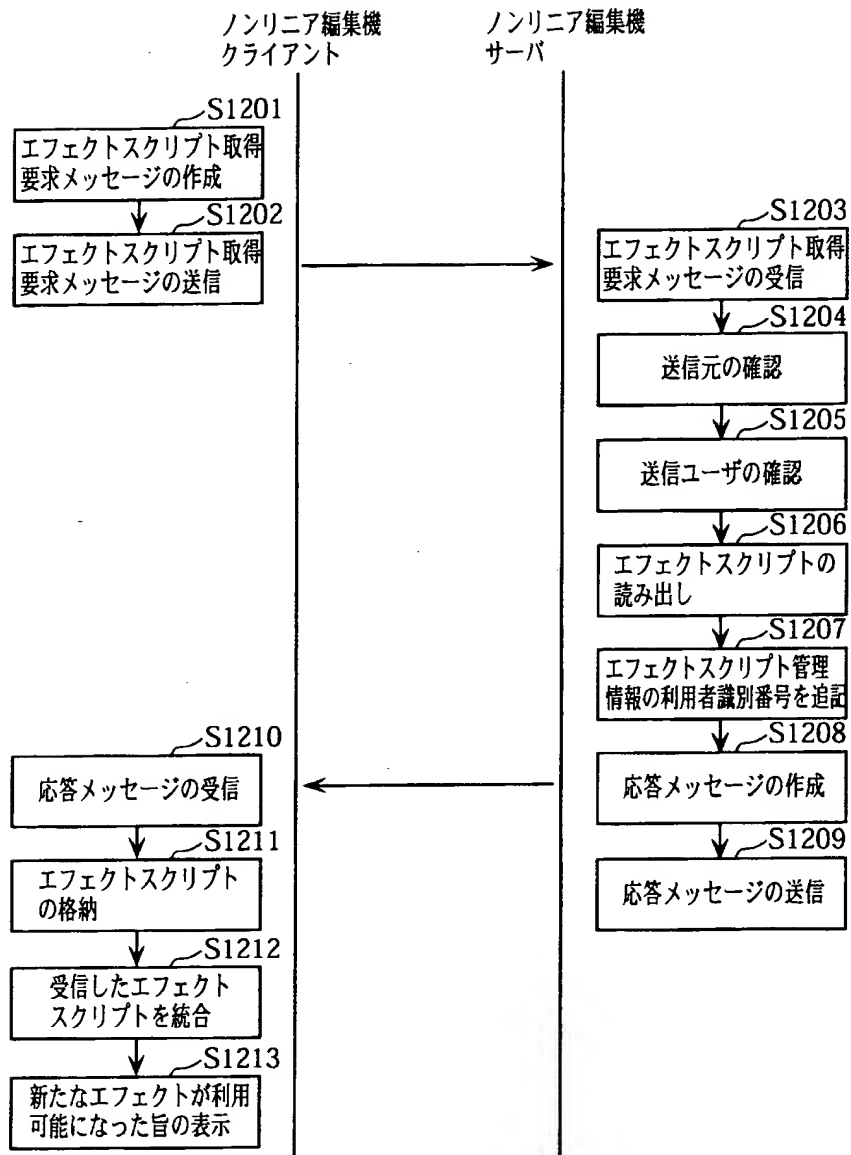
【図 9】



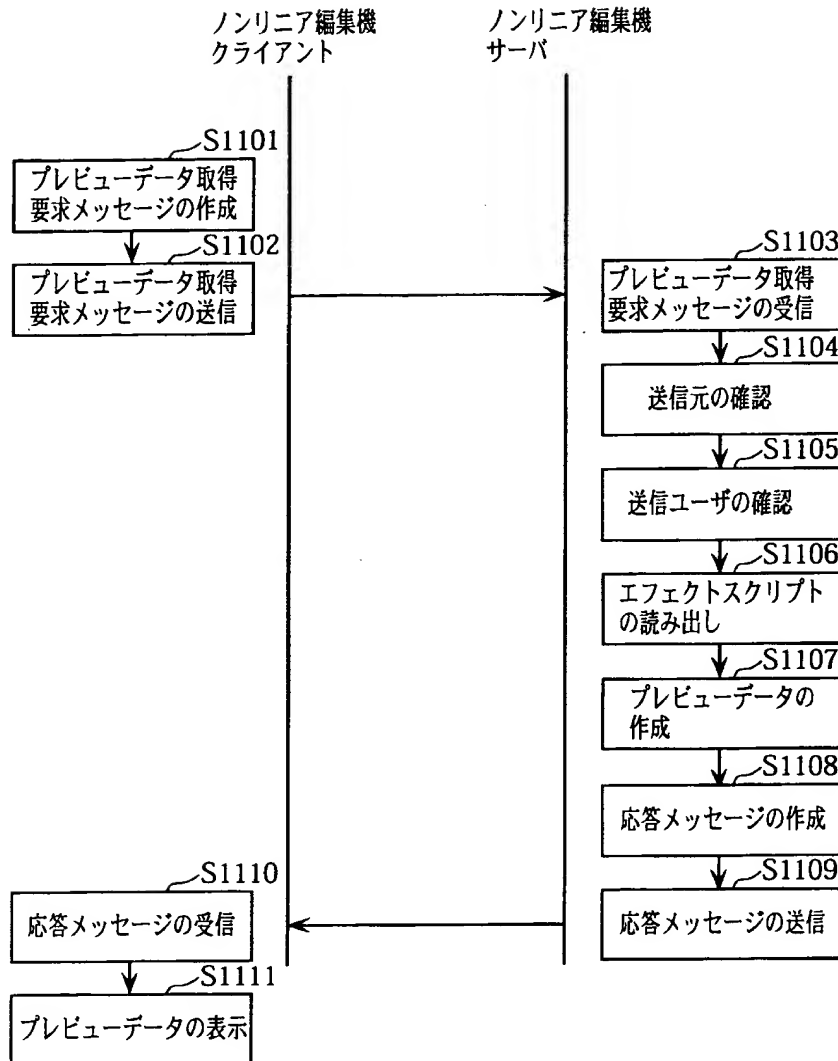
【図 1 0】



【図 1 1】



【図 1 2】



【書類名】 要約書

【要約】

【課題】 新規に作成されたエフェクトスクリプトを、他人が容易に利用可能とする映像編集システムを提供することを目的とする。

【解決手段】 ノンリニア編集機サーバ100は、エフェクトスクリプトと、エフェクトスクリプトの一覧情報と、定形の画像データにエフェクトが付加されたサンプルデータを蓄積し、クライアントから送られた画像データにエフェクトを付加してプレビューデータを作成する。エフェクトスクリプト作成装置200は、エフェクトスクリプトを作成してノンリニア編集機サーバ10へ送る。ノンリニア編集機クライアント300は、ノンリニア編集機サーバ100からエフェクト一覧情報、エフェクトスクリプト、サンプルデータ、及びプレビューデータを取得して、これらのデータに基づいて編集処理を行なう。

【選択図】 図1

出 願 人 履 歴 情 報

識別番号 [000005821]

1. 変更年月日 1990年 8月28日

[変更理由] 新規登録

住 所 大阪府門真市大字門真1006番地
氏 名 松下電器産業株式会社